

Frisches Blut fürs Rollenspiel-Genre

Vampire

Das neue Team von Jedi-Knight-Macher Ray Gresko entwickelt ein schaurig-schönes 3D-Rollenspiel. Sie steuern einen frischgebackenen Vampir durch mehrere Epochen.

Es bedarf nur weniger Schritte, um im kalifornischen Novato der strahlenden Sonne zu entkommen und am hellichten Tag in gruftige Dämmerverhältnisse abzutauschen. Wie alle ehrbaren Bildschirmarbeiter meiden auch die Programmierer von Nihilistic Software direktes Sonnenlicht in ihrem Jalousien-bewehrten Großraumbüro. Außerdem paßt das Schummerambiente wunderbar zu den langzahnigen Kreaturen, die hier munter animiert über die Monitore schleichen. Die Helden von **Vampire: Redemption** sind

allesamt nachtaktive Untote. Dieser Tanz der Vampire mausert sich zu einer der größten Rollenspiel-Hoffnungen auf dem PC. Die 3D-Grafik läßt sogar viele Actionspiele schal und sterblich aussehen, ein komplexer Editor erlaubt das Anbauen eigener Missionen, und die Spielweltvorlage von White Wolf liefert die nötige Komplexität.

Abtrünnige Jedis

Activision sicherte sich vor einem Jahr die **Vampire**-Umsetzungslizenz und begab sich auf die Suche nach einem geeigneten Program-

mierteam. Der Zeitpunkt war gut gewählt, denn nördlich von San Francisco siedelte sich gerade die neue Entwicklerfirma Nihilistic Software an, in deren Reihen sich fünf abgewanderte Mitglieder von LucasArts' **Jedi Knight**-Team befinden. Angeführt wird die Schar der Abtrünnigen von Ray Gresko, der schon beim **Star Wars**-Shooter **Dark Forces** als Designer und Programmierer mitwirkte. Das erste Resultat dieser Zusammenarbeit kommt munter voran; zum Jahreswechsel soll **Vampire** für wohlige Rollenspiel-Schauer sorgen.

Vampir-Quartett

Das Spiel läuft inklusive der Kämpfe in Echtzeit ab und entwickelt dadurch eine Dynamik, die dezent an **Diablo** erinnert. Sie steuern eine maximal vier Personen starke Party durch edel ausgestaffte 3D-Szenarien. Dazu paßt auch die geradlinige Point-and-click-Steuerung. Wenn Sie mit dem Mauszeiger einen benutzbaren oder ergreifbaren Gegenstand berühren, flackert dieser rot auf. Dadurch übersieht man in der Hitze des Gefechts nicht so leicht eine Schatzkiste oder



Blutsaugen, um zu überleben: Christof ergattert sein zweites Frühstück, ein Wächter tappt, nichts Böses ahnend, an der finsternen Gasse vorbei.



Christofs **magisches Feuer** erhellt das nächtliche Prag und schmort die angreifenden Monster an. Dank der 3D-Engine können Sie stufenlos zurückzoomen, um in den Kämpfen genug Übersicht zu haben.

ein Blutfläschchen, das unscheinbar im Regal steht. Sie können jederzeit zwischen den Party-Mitgliedern wechseln, um eine andere Figur direkt zu steuern. Die Kollegen werden vom Computer kontrolliert, der dabei groben Verhaltensmustern folgt, die Sie vorher festlegen.

Ein kurzer Blick in die Charakterwerte macht schnell klar, daß wir keine gewöhnlichen Sterblichen kontrollieren. Die Damen und Herren Helden sind allesamt Vampire mit diffizilen Besonderheiten und Bedürfnissen. So

gibt es neben den üblichen Charakterwerten wie Stärke oder Intelligenz auch Anzeigen für Blutlevel und Menschlichkeit. Je unkontrollierter Sie töten und schlürfen, desto mehr drängt die vampirische Bestie die menschliche Seite zurück. Vom Humanitäts-Restwert hängt es am Ende ab, welchen Verlauf die Story nehmen wird. Wichtig ist auch die Entwicklung der Widerstandsfähigkeit gegen verschiedene Attacken. Die spitzzahnigen Gesellen dieser Rollenspiel-Welt haben nicht viel

mit den Knoblauch-meidenden Flatterfritzen alter Grusel filme gemein. 13 verschiedene Blutsauger-Clans bevölkern die Pen-and-paper-Vorlage von White Wolf, von denen möglichst viele auch im PC-Spiel auftauchen sollen. Jede Dracula-Sippe hat andere Spezialfähigkeiten und politische Ansichten.

Blut tut gut

Unser tragischer Held Christof Romuald würde eigentlich viel lieber Haferflocken knuspern als roten Lebenssaft trinken, aber eine flüchtige Damenbekanntschaft hat eine Zwangsumstellung seiner Ernährungsgewohnheiten zur Folge. Den Spielbeginn erlebt er noch als menschlicher Kreuzritter, der im Prag des 12. Jahrhunderts von einer Vampirin vernascht wird. Damit sich Neudracula Christof mit dem geänderten Lebensstil besser zurechtfindet, bekommt er einen Clansbruder als Mentor gestellt. So lernen wir, daß man beim Blutabzapfen behutsam vorgehen sollte:

Falls Sie den Spender gänzlich leersaugen, führt dessen Tod zu einer Schwächung Ihrer Menschlichkeit. Nimmt man hingegen nur einen kleinen Schluck, kann das Opfer benommen weiterwanken. Solche Snacks sollte man zudem nur in finsternen Gassen zu sich nehmen, wenn die Stadtwachen gerade nicht zugucken. In der Not rammen Sie Ihre Beißerchen auch in Ratten und anderes Kleinvieh, werden dabei aber weniger gut gesättigt. Das tägliche Tätschen Blut ist für einen Vampir so wichtig wie für den Bayern das Bier. Der rote Saft ist die Grundlage, um »Disciplines« auszuüben, das vampirologische Gegenstück zu Zaubersprüchen. **Vampire** will mehr bieten als die übliche Feuerball-Schleuderei, zu den Spezialfähigkeiten gehören auch



Serena, warum hast du so spitze Zähne... und Dolche... und Fingernägel? Die toughie **Vampirin** schließt sich im Mittelalter Ihrer Party an.

anknipsbare Unsichtbarkeit, das Ausfahren Maniküre-unbelasteter Vampirkrallen und die Verwandlung in ein Tier.

Jahrhunderte später

Sofern er nicht in ein Sonnenbad gerät oder nähere Bekanntschaft mit einem Pfahl macht, ist der Vampir als solcher ausgesprochen langlebig. Die erste Hälfte des Spiels verbringen Sie in mittelalterlichen Ebenbildern von Prag und Wien. Dann gibt es einen Zeitsprung über



Vampire der Gegenwart tragen moderne Frisuren und **Feuerwaffen**.



Auf Demo-CD:
Video-Special



Sowohl in der Neuzeit als auch im Mittelalter können Sie mit Ihren untoten Genossen viele stilvolle Gebäude und Dungeons erforschen.

mehrere Jahrhunderte, der Sie ins London und New York der Gegenwart führt. Der Epochenwechsel dürfte für viel Frische in der Mitte des Spiels sorgen. Sie werden nicht nur mit neuen Waffen konfrontiert (Größenordnung »Schrotflinte statt Schwert«), sondern auch mit einer veränderten politischen Landschaft bei den Vampir-Clans.

3D-Engine von Action-Profis

Die Grafikengine besteht aus einer 3D-Beschleunigerkarte und erlaubt im Gegenzug stufenloses Zoomen, Drehen und Kamerawechsel. Wem die **Tomb Raider**-Perspektive nicht dramatisch genug ist,

der schaltet auf Ego-Ansicht um. Je näher Sie einem Objekt oder einer Person kommen, desto mehr Polygone werden für die Darstellung berechnet. In der Praxis bedeutet dies, daß kein häßliches Aufpixeln droht, wenn man einem Party-Mitglied tief in die Augen blickt oder die Texturen eines Gebäudes aus der Nähe bewundert. **Vampire** besticht außerdem mit geschmeidig animierten Charakteren, feinen Lichteffekten, 16-Bit-Texturen und in Echtzeit berechneten Schatten – fast schon zu schön für ein Rollenspiel. »Das kommt eben dabei raus, wenn man einen Haufen 3D-Action-Programmierer auf das Rol-



lenspiel-Genre losläßt!« lacht Robert Huebner, Nihilistics Chef-Programmierer. Bei der Entwicklung der brandneuen 3D-Engine setzte er hohe Maßstäbe an: »Wir haben uns nicht an anderen Rollenspielen orientiert. Unser Programm soll grafisch mit den besten 3D-Shootern wie Half-Life oder Quake 3 konkurrieren können.«

Spielwelt selbst erweitern

Der Editor, mit dem die **Redemption**-Welt gebaut wird, soll dem fertigen Spiel beiliegen. Jeder User kann dann mit wenigen Mausklicks neue Räume bauen, Monster pflanzen, Ereignisse skripten und Missionen designen. **Vampire**-Spieler dürfen untereinander Szenarien für Solo- und Multiplayer-Modus austauschen. Leveldesigner Steve Tietzke demonstrierte uns, wie schnell sich ein Raum bauen, mit Lichtquellen versehen und sofort ausprobieren läßt. Durch die

Editor-Dreingabe soll eine levelbauende Rollenspiel-Gemeinde nach Vorbild des Kults um den (in Deutschland indizierten) 3D-Shooter **Quake 2** gefördert werden.



Süßer die Knochen nie klappern: Wer in den Echtzeitkämpfen mehr Action-Feeling haben will, schaltet auf die **Ego-Ansicht** um.

Fans der Vorlage sollen per Editor und Multiplayer-Modus sogar waschechte Papier-Rollenspiel-Abenteuer auf den Computer übertragen können. Und falls die Fans mehr **Vampire** wollen, wird Nihilistic-Boß Ray Gresko dafür bereit sein: »Es gibt noch viele Länder in der Spielwelt ›World of Darkness‹ zu erforschen...« **HL**



Geht einem Vampir der Blut-Sprit aus, kann er die Vorräte eines Kollegen anzapfen.

Vampire: Redemption

Genre: 3D-Rollenspiel Hersteller: Nihilistic
Termin: 1. Quartal 2000 Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Das atmosphärisch dichte 3D-Rollenspiel hat reichlich Hit-Promille im Blut; Highend-Grafikengine und Level-Editor sind ungewöhnliche Tugenden. Besonders freue ich mich auf die Spezialfähigkeiten der tragischen Vampirhelden.«